

p-ISSN 1412-0380 e-ISSN 2615-272X

PRABANGKARA

JURNAL SENI RUPA DAN DESAIN

VOLUME 24 NO 2 DESEMBER 2020

SEPIT-SEPITAN



Media Komunikasi Seni Pertunjukan
Diterbitkan oleh Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar
Terbit dua kali setahun pada bulan Juni dan Desember



PUSAT PENERBITAN LP2MPP
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

PRABANGKARA

JURNAL SENI RUPA DAN DESAIN

Permainan Tradisional Bali “Sepit-Sepitan” Dalam Film Animasi 2D Putu Ayu Riyanta Lestari, A.A. Gde Bagus Udayana, Anak Agung Gede Rai Remawa	49
Kajian Ilustrasi, Tipografi, Dan Warna Dalam Membentuk Estetika Pada Desain Kemasan Pod Cokelat Edisi <i>Dark Chocolate Bali</i> Made Dwi Angga Pradika, I Wayan Swandi , I Wayan Mudra	59
Kajian Estetika, Fungsi Dan Makna Logo <i>Sukla Satyagraha</i> Di Denpasar Made Artlissa Creativany, A.A. Gde Bagus Udayana, Anak Agung Gede Rai Remawa	64
“ <i>Body Shaming</i> ” Dalam Dekonstruksi Seni Lukis I Gede Dwitra N. Artista, Tjokorda Udiana Nindhia Pemayun, I Nyoman Suardina	73
Kajian Konsep Minimalis, Fungsi, dan Makna Desain <i>User Interface</i> (UI) dalam Aplikasi Seluler Bukaloka Made Gana Hartadi, I Nyoman Artayasa, I Wayan Swandi	82
Perancangan Video Panduan Museum Kars Indonesia Vania Nanette Yanchinsu, Peni Pratiwi, Michael Bezaleel Wenas	95
Estetika Desain Posmodern Terhadap Media Komunikasi Visual (Gradasi#8) Warmadewa Dj Festival 2019 Agus Ngurah Arya Putraka	106



Penanggung Jawab

I Gede Arya Sugiarta

Redaktur

Ni Luh Desi In Diana Sari

Penyunting

I Wayan Mudra

A.A Gede Rai Remawa

I Wayan Swandi

I Gede Mugi Raharja

Sri Supriyatini

Desain dan Layout

Agus Eka Aprianta

Sekretariat

I Gusti Ngurah Ardika

I Putu Agus Junianto

Ni Putu Nuri Astini

Ni Putu Ari Aprilia

Ni Wayan Sri Wahyuni

Alamat Penyunting dan Tata Usaha

Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia

Denpasar, Jalan Nusa Indah Denpasar 80235,

Telepon (0361) 227316, Fax (0361) 236100

E-mail: penerbitan@isi-dps.ac.id,

Web: jurnal.isi-dps.ac.id

Dicetak di Percetakan Prasasti

Jl. Pulau Kawe 62

Hp 08123951099

Email: asbaliku@yahoo.co.id

Jurnal Seni Rupa dan Desain Prabangkara merangkum berbagai topik kesenian, baik yang menyangkut konsepsi, gagasan, fenomena maupun kajian. Prabangkara memang diniatkan sebagai penyebar informasi seni rupa dan desain sebab itu dari jurnal ini kita memperoleh dan memetik banyak hal tentang rupa dan desain dan permasalahannya.

Penyunting menerima sumbangan tulisan yang belum pernah diterbitkan dalam media lain. Persyaratan seperti yang tercantum pada halaman belakang (Petunjuk untuk Penulis). Naskah yang masuk dievaluasi dan disunting untuk keseragaman format, istilah dan tata cara lainnya

Mengutip ringkasan dan pernyataan atau mencetak ulang gambar atau label dari jurnal ini harus mendapat izin langsung dari penulis. Produksi ulang dalam bentuk kumpulan cetakan ulang atau untuk kepentingan periklanan atau promosi atau publikasi ulang dalam bentuk apapun harus seizin salah satu penulis dan mendapat lisensi dari penerbit. Jurnal ini diedarkan sebagai tukaran untuk perguruan tinggi, lembaga penelitian dan perpustakaan di dalam dan luar negeri. Hanya iklan menyangkut sains dan produk yang berhubungan dengannya yang dapat dimuat pada jurnal ini.

Estetika Desain Posmodern Terhadap Media Komunikasi Visual (Gradasi#8) Warmadewa Dj Festival 2019

Agus Ngurah Arya Putraka

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Denpasar

aryaputraka16@gmail.com

Tulisan ini membahas tentang bagaimana esistensi budaya tradisi didalam masa posmodern ini, dimana satu sisi perkembangan teknologi akan terus mengalami perkembangan yang sangat pesat, sehingga pada sisi yang lain kita wajib untuk terus menjaga keberadaan budaya dan tradisi yang kita miliki dengan memperkenalkan unsur budaya dan tradisi itu kepada generasi muda. Pada masa postmodern ini desainer yang merancang media komunikasi visual dari (GRADASI#8) Warmadewa DJ festival telah berhasil menggabungkan dua unsur budaya dalam satu tampilan desain, dimana unsur tradisi mampu dikolaborasikan dengan unsur modern sehingga membentuk suatu estetika postmodern visual yang menarik.

Kata kunci : Estetika, posmodern, media komunikasi visual, (GRADASI#8) Warmadewa DJ Festival.

This paper discusses the existence of traditional culture in this postmodern era, where is one side of technological development will continue to experience very rapid development, so on the other hand, we are obliged to continue to maintain the axistence of our culture and traditions by introducing elements of that culture and tradition to the younger generation. On postmodern era de-saigner who designed the (GRADASI#8) Warmadewa DJ Festival visual communication media has succeeded in combining two cultural elements in one design view, how can traditional elements be collaborated with modern elements to form an attractive postmodern visual aesthetic

Keyword : Aesthetic, postmodern, visual communication media, (GRADASI#8) Warmadewa DJ Festival

Proses review : 2 - 30 september 2020, dinyatakan lolos 1 oktober 2020

PENDAHULUAN

Desain komunikasi visual kini telah memasuki masa posmodernisme, dimana citra digital memegang peran penting dalam menyampaikan pesan yang ingin disampaikan secara lebih menarik. Terjadi kolaborasi visual disini, dimana setiap desainer memiliki keleluasaan dan kebebasan untuk merancang sebuah media komunikasi visual dengan menggabungkan berbagai visual desain namun tetap harus memenuhi seluruh kriteria desain.

Untuk merancang suatu tampilan media komunikasi visual yang terlihat menarik dan atraktif, seorang desainer komunikasi visual harus mampu meramu semua elemen desain dengan efektif serta sesuai dengan konsep yang digunakan. Bali merupakan salah satu provinsi yang tetap mempertahankan unsur tradisi disegala sektor baik yang bersifat ekonomi, sosial maupun kelembagaan sehingga permintaan akan media komunikasi visual dengan tetap mengangkat unsur tradisi sangat besar, untuk memenuhi hal tersebut para desainer komunikasi visual Bali terus berupaya untuk selalu mengangkat unsur tradisi disetiap media yang dirancang baik dari warna, teks, media maupun ilustrasi. Di era digital seperti sekarang ini sangat memberikan keleluasaan kepada para desainer untuk mampu merancang ilustrasi secara digital sehingga tentunya dengan proses yang lebih cepat dan memiliki tingkat resolusi yang bisa disesuaikan dengan sangat baik, seiring dengan kebebasan di era posmodernisme saat ini terdapat beberapa karya media komunikasi visual yang terkesan “liar” dan terlalu bebas dalam merancang sebuah karya media komunikasi visual demi untuk mendapatkan perhatian dari masyarakat yang melihatnya, dalam hal ini penulis mengangkat salah satu media komunikasi visual dari kegiatan Gelar Kreatif dan Seni (GRADASI#8) Warmadewa DJ Festival yang diselenggarakan oleh BEM Universitas Warmadewa Denpasar.

Media komunikasi visual ini menjadi menarik untuk penulis angkat karena sang desainer yang bernama Rakajana menggabungkan unsur sentuhan ilustrasi tradisi bali dengan ilustrasi modern, namun secara visual mahkota dan *bindi* (tanda pada dahi) dari ilustrasi terdapat kemiripan dengan salah satu Dewa yang dipuja oleh umat Hindu, sehingga penulis tertarik untuk menggali hal tersebut berdasar teori estetika, semiotika dan teori posmodern untuk mengetahui estetika posmodernisme terhadap media komunikasi visual (GRADASI#8) Warmadewa DJ festival.

Berdasarkan latar belakang diatas dapat ditarik rumusan masalah yang akan digunakan acuan

pembahasan dan digali lebih dalam, dimana rumusan yang dimaksud adalah bagaimana unsur estetika dari media komunikasi visual GRADASI#8 Warmadewa Dj festival ? serta bagaimana unsur posmodern dari media komunikasi visual GRADASI#8 Warmadewa Dj festival ?

PEMBAHASAN

Unsur Estetika Dari Media Komunikasi Visual Gradasi#8 Warmadewa Dj Festival

Perinsip estetika yang penulis gunakan untuk melihat karya media komunikasi visual dari GRADASI#8 Warmadewa DJ Festival ini sesuai dengan bidang keilmuan yang penulis dalam yaitu prinsip-prinsip desain, merupakan hukum atau kaidah seni yang berfungsi sebagai sumber acuan dalam berkarya seni, adapun prinsip estetika yang dimaksud adalah: Kesatuan (*unity*), Keseimbangan (*Balance*), irama (*rhythm*) dan tekanan (*Emphasis*) (Supryono, 2010; 87).

Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan atau *balance* adalah pembagian sama berat, baik secara visual maupun optik (Supryono, 2010; 87). Keseimbangan yang digunakan pada media komunikasi visual GRADASI#8 Warmadewa DJ Festival menggunakan keseimbangan formal, dimana keseimbangan formal ialah pembagian sama berat kanan-kiri atau atas bawah secara simetris atau setara. Hal ini terlihat dari ilustrasi utama diletakkan tepat ditengah media, kemudian ilustrasi speaker, peralatan DJ dan latar belakangnya pun dirancang antara sisi kanan-kirinya sama



Gambar 1. Media komunikasi visual GRADASI#8 Warmadewa DJ Festival
(Sumber: Media sosial Instagram gradasi.unmar)

Irama

Irama adalah pola *layout* dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang (Supryono, 2010; 94), pada media komunikasi visual GRADASI #8 Warmadewa DJ Festival ini, terdapat ilustrasi yang muncul berulang kali seperti

aksen ornamen yang digunakan pada latar dari ilustrasi utama, kemudian pada ilustrasi yang mirip dengan *sound system* yang tersusun berulang serta motif seperti aura yang terdapat dibelakang ilustrasi dewa juga tersusun secara berulang.

Kesatuan (*Unity*)

Sang desainer dengan sangat kreatif mencoba untuk menciptakan sebuah inovasi dari media komunikasi visual GRADASI #8 Warmadewa DJ Festival dengan menggabungkan ilustrasi yang berangkat dari unsur tradisi kemudian digabungkan dengan ilustrasi dengan tema modern namun tetap dengan balutan unsur tradisi seperti ornamen, sehingga visual dari media komunikasi visual GRADASI #8 Warmadewa DJ Festival ini memiliki kesatuan yang baik. Sang desainer juga ingin mengangkat kesan secara imajinasi dengan menambahkan unsur dramatis seperti seolah-olah ilustrasi utama mengeluarkan kemampuan sihirnya yang mampu memainkan alat music DJ dalam menciptakan musik yang bagus.

Tekanan (*Emphasis*)

Dalam seni rupa, khususnya desain komunikasi visual, dikenal istilah *focal point*, yaitu penonjolan secara mencolok (Supryono, 2010; 89) penggunaan ilustrasi yang mirip dengan karakter Dewa ini memiliki daya pikat utama ketika masyarakat melihat media komunikasi visual ini, karena untuk masyarakat awam yang melihat media ini tentu melihat suatu yang tidak biasa, dimana sosok Dewa mampu memainkan alat music DJ, tetapi disitu *focal point* yang digunakan pada media ini. Terdapat suatu pemahaman yang kontras disini, yaitu objek yang dianggap paling penting dibuat berbeda dengan elemen-elemen lainnya (Supryono, 2010; 90)

Unsur Posmodern Dari Media Komunikasi Visual Gradasi#8 Warmadewa DJ Festival

Prinsipnya, gaya desain yang meminjam unsur-unsur lain dari berbagai sumber, baik di masa lalu ataupun masa kini dengan latar belakang budaya yang berbeda adalah prinsip utama dalam posmodern (Adityawan S, 2010: 178) begitu halnya dengan karya media komunikasi visual dari GRADASI #8 Warmadewa DJ Festival yang mengangkat unsur ilustrasi tradisi yaitu sesosok pria lengkap dengan mahkota, namun pada media komunikasi visual ini sosok pria yang ditampilkan bila dilihat dari segi visual baik dari mahkota dan *bindi* pada dahi serupa dengan salah dewa yang di puja oleh umat Hindu yaitu Dewa Wisnu, Dewa Wisnu merupakan Dewa yang bertugas memelihara dan melindungi segala ciptaan Dewa Brahma (<https://id.m.wikipedia.org>).

Namun pada media komunikasi visual dari GRADASI #8 Warmadewa DJ Festival yang dilaksanakan tahun



Gambar 2. Dewa Wisnu

Sumber: <http://wrhphilosopher.blogspot.com>

lalu ini Dewa Wisnu tidak digambarkan sedang melakukan tugasNya sebagai Dewa pemelihara tetapi Dewa Wisnu yang divisualkan justru sedang memainkan peralatan music DJ dan lengkap dengan *sound system*. Terjadi penggabungan budaya disini, budaya klasik, dimana sosok Dewa yang suci dan selalu memberikan kedamaian serta anugerah kepada seluruh makhluk di alam semesta, yang terdapat pada media komunikasi visual tersebut sedang memainkan alat musik DJ.

Pada visualisasi peralatan DJ yang ada pada media komunikasi visual tersebut juga terlihat perpaduan budaya lama dan budaya baru yang berbeda, dimana terdapat unsur ornamen tradisi Bali pada badan peralatan DJ yang merupakan alat music dengan teknologi kekinian.

Bila dilihat visual yang disampaikan mengandung perubahan arti, perubahan arti terjadi bila tanda-tanda yang dianggap tidak sesuai lagi oleh orang-orang yang menggunakannya dalam cara yang berbeda (Berger, 2010 :59), dimana desainer ingin menggeser tanda dari sosok Dewa Wisnu dimana sosok beliau sebagai Dewa pemelihara, tetapi pada media komunikasi visual ini sang raja justru memainkan peran sebagai DJ (*disk jokie*). Tentunya sang desainer bukan tanpa alasan menggunakan sosok Dewa sebagai ilustrasi utama dari media komunikasi visual, berdasarkan teori semiotika secara denotatif ilustrasi yang terdapat pada media komunikasi visual tersebut sosok Dewa sedang mengangkat kedua tangannya dan mengeluarkan kekuatannya untuk mengaktifkan serta memainkan peralatan DJ , kemudian pada rambut dan busana seolah tertiuip angin kencang dari arah depan, namun secara konotatif sang desainer ingin menyampaikan bahwa festival DJ yang digelar oleh BEM Warmadewa pada tahun 2019 lalu ini merupakan festival para “Dewa DJ” yang ada di pulau Bali, dimana banyak para DJ berbakat dan sudah memiliki kemampuan yang sangat mumpuni dalam meracik dan menciptakan lagu dengan luar biasa. Di era posmodernisme sekarang ini desainer memiliki keleluasaan dan kebebasan dalam berkreasi, namun sebaiknya



Gambar 3. Media komunikasi visual GRADASI#8 Warmadewa DJ Festival
(Sumber: Media sosial Instagram gradasi.unmar)



Gambar 4. Bagian dari media komunikasi visual GRADASI#8 Warmadewa DJ Festival
(Sumber: Media sosial Instagram gradasi.unmar)

dalam mempergunakan ilustrasi desainer tetap harus melihat budaya setempat agar tidak terkesan mempermainkan simbol-simbol yang disakralkan, karena dibalik karya desain komunikasi visual yang baik juga diperlukan konsep yang bertanggung jawab dan pemilihan karakter yang tepat.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media komunikasi visual dari GRADASI #8 Warmadewa DJ Festival tahun 2019 bila dilihat dari unsur estetika berdasarkan keilmuan desain komunikasi visual keseimbangan yang digunakan ialah keseimbangan formal dengan bobot sama rata antara sisi kanan dan sisi kiri tampilan desain, kemudian unsur irama yang digunakan ialah irama berulang-ulang. Bila dilihat dari aspek kesatuan, desainer ingin mencoba berinovasi dengan menggabungkan dua konsep yang berbeda menjadi satu tampilan yang saling berhubungan, sehingga tercipta suatu desain media komunikasi visual yang sangat menarik, dan pada aspek tekanan (*emphasis*) desainer ingin menonjolkan sosok yang menyerupai Dewa tersebut sebagai pusat perhatian masyarakat yang melihat media komunikasi visual dari GRADASI #8 Warmadewa DJ Festival 2019 ini.

Sedangkan bila dilihat dari unsur postmodern secara visual terdapat perpaduan dua unsur yang ingin desainer tampilkan kedalam satu tampilan disini, dimana ilustrasi sosok yang menyerupai Dewa Wisnu yang mewakili unsur tradisi dan peralatan DJ serta *soundsystem* mewakili unsur modern, dengan perpaduan dua unsur ini desainer ingin menyampaikan bahwa GRADASI #8 Warmadewa DJ Festival 2019 ini merupakan festival dari para dewa DJ yang ada di Bali.

DAFTAR RUJUKAN

- Berger, Asa Arthur. 2010. *Pengantar Semiotika Tanda – Tanda Dalam Kebudayaan Kontemporer*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2019. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Kanisius
- Adityawan, Arief S & Tim Litbang CONCEPT. 2010. *Tinjauan Desain Grafis Dari Revolusi Industri Hingga Indonesia Kini*. Jakarta Selatan: CONCEPT MEDIA.
- Lubis, Hary & Sarwono, Jonathan. 2007. *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Amsal, Bakhtiar. 2009. *Filsafat Ilmu*. Jakarta: Rajawali Press.
- <https://www.instagram.com/gradasi.unwar?igshid=12twbr4pbopqi>